KONAMI®

www.konami-europe.com

UNITED KINGDOM	FRANCE	DEUTSCHLAND	ESPANA	NEDERLAND	SVERIGE
London Office, Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF	Paris Office, 23, Rue Cambon, 75001 Paris	Konami Of Europe GmbH, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main	Madrid Office, Orense 34-9a 28020 Madrid	Konami Of Europe GmbH, Burglaan 41 7314 BK Apeldoorn	Scandinavian Office, Langholmgatan 1b 11733 Stockholm

Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 01 90-824 694
(Dieser Service kostet 3,63 DM/Minute und ist ausschließlich aus Deutschland zu erreichen. Bitte holen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungszahlers ein!)

©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL® is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc.

SLES-51434

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927023761

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder 0in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine pause von 15 minuten pro spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

SLES-51434

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 365KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

"SILENT HILL®3" is an original game product created by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. which reserves the copyrights and other intellectual property rights with respect to this game. Library programmes © 1997-2003 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

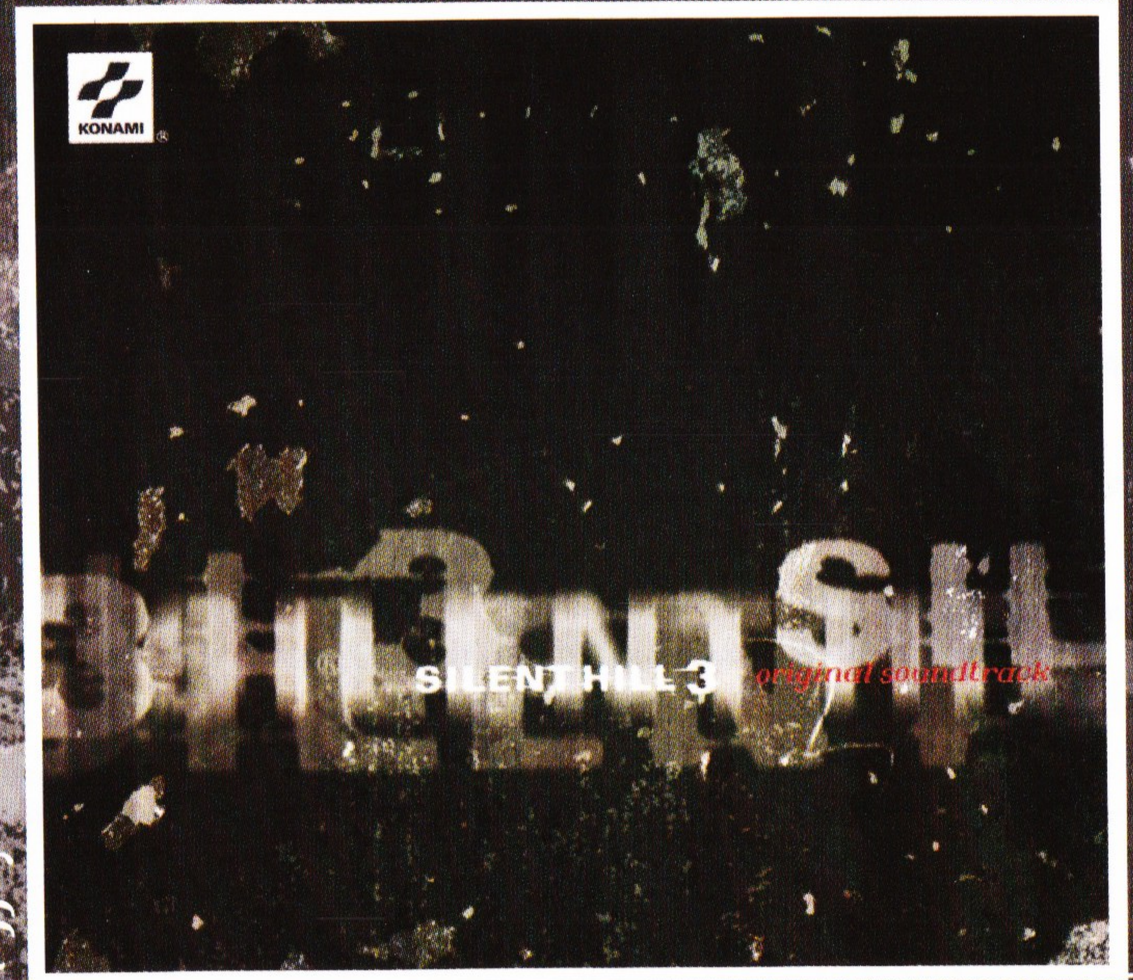
Customer Service Numbers

- **Australia** — **1 902 262 662**
  $1.99 per min. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** — **0820 500 535**
  0.145€. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgen** — **011 516 406**
  National rate Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance techniqueconcernant la PlayStation.
- **Danmark** — **33 26 68 00**
  Free Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** — **09 4764460**
  Free Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au Samedi. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0.12€ Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.
- **Hellas** — **00 301 677 7701**
  National rate. **Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα** PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Israel** — **1 800 390 900**
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** — **848 82 83 84**
  National rate. Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per probemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Malta** — **344700**
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  National rate. Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** — **820 75 050**
  Free. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Portugal** — **707 232310**
  0.109€. Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** — **902 102102**
  National rate. Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 40**
  Free. Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** — **0900 55 20 55**
  National rate. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **UK** — **08705 99 88 77**
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

www.konami-style.com

Ebenfalls verfügbar:



(offizieller Soundtrack)

02 Prolog
04 Spieleinrichtung
06 Tastenbelegung
10 Menü
16 Speichern, laden, fortsetzen
20 Optionen
22 Spielfiguren
26 Mitwirkende

Vielen Dank, dass Sie sich für Silent Hill®3 von Konami entschieden haben. Lesen Sie vor dem Spielen bitte dieses Handbuch aufmerksam durch. Bewahren Sie dieses Handbuch bitte an einem sicheren Ort auf, damit Sie später jederzeit darauf zurückgreifen können. (Hinweis: Konami legt Handbücher nicht erneut auf.)

Konami arbeitet ständig an der Verbesserung seiner Produkte. Deshalb kann sich dieses Produkt je nach Kaufdatum leicht von einem anderen unterscheiden.

Prolog

„Klar. Ich hab' dich auch lieb, Papa."

Heather lächelte. Ein angenehmes Telefongespräch, wie jeden Tag in ihrem nicht sehr aufregenden Leben. Doch sie ahnte nichts davon, dass diese ruhige Welt schon bald zerbrechen sollte.

Es geschah unvorbereitet, ohne Warnung, und scheinbar ohne Anlass. Das einfache Glück, das sie bislang gekannt hatte, war auf einmal zerstört. Ihre ganze Welt war plötzlich ein grotesker und bizarrer Alptraum...

Und sie steckte mittendrin.

Konami of Europe GmbH

President Konami of Europe GmbH
KUNIO NEO

Director-Product Management Division
DAVE COX

European Brand Co-ordinator
MARTINE SAUNDERS

Konami of Europe Special Thanks
HANS JOACHIN AMANN
CHRISTOPHER HECK
RALPH CHAMPEAU
MARTIN SCHNEIDER
HANS KOHRS
ELLA SIEBERT
SUSANA GONZALEZ
CHRISTIAN PFEFFER
RICHARD JONES
MICHAEL RUTCHELL

Konami (Japan)
Yoshi Aoyagi

Design
department.x

Manual Translation
Eurotek Multilingual Limited

Music	Akira Yamaoka
Lyrics	Nora Stevens Heath "WORDBOX"
Vocalists	You're Not Here "Letter" "I Want Love" Melissa Williamson "Hometown" Joe Romersa
Production Coordinator	Aki Naito
Recording Studio	Magnitude 8 Post,Los Angels,CA
Recording Engineer	Michael McCarty
Marcket Researching	Dentsu Nippon Information Incorporated
E3/TGS Trailer Editing	SONY PCL
Special Thanks to	Kaz Nirasawa Wilson Cheng Ken Ogasawara Noba Oda Hina Sumida

all music & sound effects

	Akira Yamaoka
Producer	Akira Yamaoka
Senior Manager	Hirotaka Ishikawa
Executive Producer	Gozo Kitao

Das fröhliche und geschäftige Treiben im Einkaufszentrum war einer schweren, düsteren Stille gewichen. Zu vernehmen waren nur noch die Schritte unaussprechlicher Kreaturen, die in der Dunkelheit lauerten.

Was war geschehen? Sie musste es einfach wissen. Doch es war niemand mehr da, um es ihr zu sagen.

Heather war allein in einer aus den Bahnen geworfenen Welt. Ihr blieb nichts als die Flucht. Unwissend wohin sie sollte, pochte nur ein einziger Gedanke in Ihrem Kopf: Überleben! Sie hielt ihre Pistole fest umklammert, bereit, auf alles zu schießen, das sie angreifen wollte...

**„Sie sind gekommen, um Zeugen des Anbeginns zu sein.
Die Wiedergeburt des Paradieses, ausgeplündert von der Menschheit."**

Spieleinrichtung

Richten Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Unterhaltungssystem wie in der Bedienungsanleitung beschrieben ein. Schließen Sie nach Bedarf Controller und andere Peripheriegeräte an.

Nach Einschalten der Spielkonsole sollten Sie keine Peripheriegeräte anschließen oder entfernen.

Achten Sie darauf, dass der MAIN POWER-Schalter (an der Rückseite der Konsole) eingeschaltet ist. Drücken Sie die ⏻/RESET-Taste. Wenn die ⏻-Anzeige grün aufleuchtet, drücken Sie die ⏏-Taste, um die CD-Lade zu öffnen. Legen Sie die SILENT HILL 3™-CD mit der beschrifteten Seite nach oben in die CD-Lade. Drücken Sie die ⏏-Taste noch einmal, um die CD-Lade zu schließen.

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und lesen Sie in diesem Handbuch nach, wie Sie die Software benutzen. Achten Sie vor Spielbeginn darauf, dass genügend freier Speicher auf Ihrer Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) verbleibt.

Heather, die Heldin der Geschichte, wurde plötzlich aus der ihr vertrauten Umgebung in eine Welt voller blutrünstiger Monster versetzt. Ständig vor die Entscheidung gestellt, zu fliehen oder sich den Geschöpfen im Kampf zu stellen, muss Heather zudem im Laufe der Geschichte eine Reihe von Rätseln lösen.

Um ein neues Spiel zu starten, wählen Sie im Titelbildschirm die Option „Neues Spiel". Drücken Sie die Bestätigungstaste und wählen Sie dann das Action-Level und das Rätsel-Level, die Ihrem Spielstil am besten gerecht werden.

Publicist — Taro Miyake, Osamu Shigeta, Hiroki Tabata, Yoshinori Hirai, Kanako Nakahara, Kaz Nirasawa, Yoshinori Aoyagi

outside companies

Motion Capture Studio — Links DigiWorks co.Ltd Sakuratei

English Supervisor/Translator — Jeremy Blaustein (WORDBOX)

Casting Coordinator — Megumi Igei

Motion/Voice Actor — Heather --- Heather Morris; Douglas --- Richard Grosse; Claudia --- Donna Burke; Vincent --- Clifford Rippel

Voice Actor — Matt Lagan, Lenne Hardt, Mike Matheson

Voice Recording Studio — OMNIBUS JAPAN

English Vocals produced by — ZRO Limit Productions

In association with — Shadow Box Studio

Producers — Futaka Maseba, Haruyo Kanesaku

Music Supervisor — Joe Romersa

Character Motion

Naoki Tarama
Sosuke Honda
Shiro Kanemori

Drama Camera

Tomohisa Koike
Atsuya Tanaka
Masahiro Ito
Shingo Yuri
Minako Asano
Sachiko Sugawara
Jun Inoue
Takashi Ito

Drama Motion

Harumi Murakami
Shiro Kanemori
Atsushi Sakamoto
Atsuya Tanaka

Lighting

Masami Naito
Hidetomo Nishiura
Takayoshi Tanaka
Harumi Murakami

Still Picture

Masaru Inomata
Jun Inoue
Takashi Tsutiya
Mayuko Yano

Item Modeling

Hidetomo Nishiura
Minako Asano

Logo & Product Design

Daisuke Nakayama

CGI Movie Editor

Morio Kishida
Masahiro Ito

Management Assist

Norio Takemoto

Action-Level

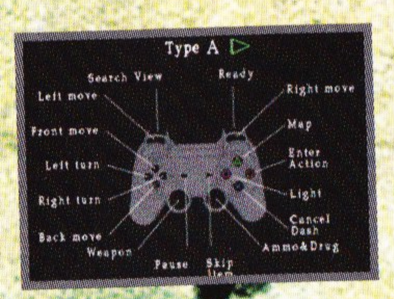
(Schwierig)	Die Monster sind sehr stark und schnell. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt hoch.
(Normal)	Standardschwierigkeit.
(Einfach)	Die Monster sind eher schwach und die Steuerung ist vereinfacht.

Rätsel-Level

(Schwierig)	Die Rätsel sind komplex.
(Normal)	Standardschwierigkeit.
(Einfach)	Die Rätsel sind vereinfacht, es werden Tipps gegeben.

HINWEIS: Die Szenarien und das jeweilige Spielende sind die gleichen, unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad.

Tastenbelegung



Es sind zwei Tastenkonfigurationen für den Controller verfügbar: Um die Belegung der Tasten zu ändern, wählen Sie im Bildschirm OPTIONEN den Punkt „Tastenbelegung". Die Grundeinstellung ist CONTROLLER TYP B. (Es können weitere Tastenkonfigurationen hinzugefügt werden.)

Die Tastenkonfiguration unten basiert auf der Einstellung CONTROLLER TYP B.

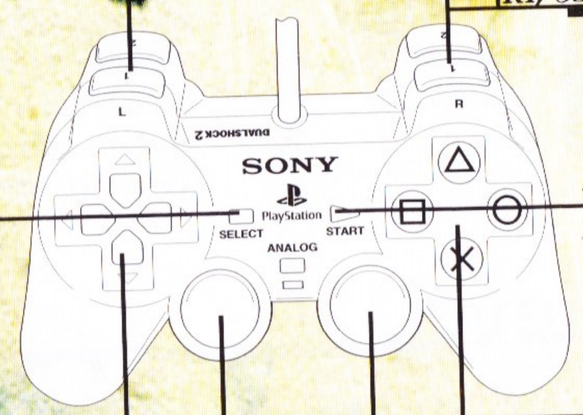
(L2) Such-Ansicht
(An einigen Stellen können Sie diese Ansicht allerdings nicht benutzen)

(L1+R1 (gleichzeitig))
Schnelle 180°-Wende

(L1) Seitenschritt nach links

(R2) Vorsichts-Modus aufrufen
Im Vorsichts-Modus verhält sich die Hauptperson wie folgt:
-Sie kann mit der Angriffstaste angreifen.
-Sie fällt in keine Löcher.
-Sie dreht sich automatisch um, um potenzielle Gefahren zu sehen
-Sie kann bewachen.

(R1) Seitenschritt nach rechts



(SELECT)
Objektbildschirm aufrufen

(START)
Pause/ZWISCHENSEQUENZEN ABBRECHEN

(Richtungstasten)
Bewegung

(Linker Analog-Stick:)
Bewegung

(⊗-Taste)
Bestätigen / Hineinschauen / Angreifen

(□-Taste)
Abbrechen / Rennen / Schützen

(○-Taste)
Abbrechen/ Taschenlampe ein-/ausschalten

(△-Taste)
Karte im Kartenfenster betrachten

(R3 (drücken)
Das im Objektbildschirm gewählte Material verwenden.

(Rechter Analog-Stick)
Ansichtsfeld (in der Such-Ansicht)

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2)
Drücken Sie auf die ANALOG-Modus-Taste, um zwischen dem Analog- und Digitalmodus zu wechseln. Im Analogmodus (Anzeige: rot) kann der Spieler sowohl die Richtungstasten als auch den Linken Analog-Stick benutzen. Wenn der Analogmodus (Anzeige: aus) deaktiviert ist, können nur die Richtungstasten verwendet werden.

Another World Evil Effect Program
Norihito Hatakeda

Effect Program
Hayato Fukushima
Naoto Oshima

SI Tool Program
Atsushi Sakamoto

Sound Program
Kenji Kawai
Makoto Hiura

designers

Character Modeling & Facial Motion
Shingo Yuri
Minako Asano
Sachiko Sugawara

Monster Design & Modeling
Masahiro Ito
Jun Inoue
Takashi Ito
Kazuhide Nakazawa

Background Design & Modeling
Yasunori Kanetake
Takamitu Nemoto
Motomi Minowa
Masahiro Ito
Yuko Ito
Takayoshi Tanaka
Takashi Tsuchiya
Takashi Maruyama
Mayuko Yano
Hiroko Usuda
Tomoko Morohoshi
Runa Sugiyama
Shiro Yanagawa
Motonobu Yoshino
Kyohei Yamaguchi
Masayuki Fujiki
Hiroki Hamashima
Yuji Kobayashi
Yoshie Suzuki
Ryoko Horie
Hiromasa Kano
Naoki Takenaka
Aki Naito

Mitwirkende

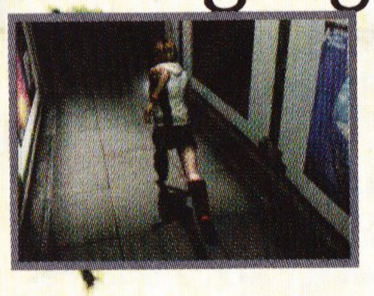
Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc

Director	Kazuhide Nakazawa
Art Director	Masahiro Ito
Sound Director	Akira Yamaoka
Program Director	Yukinori Ojima
Scenario Writer	Hiroyuki Owaku

programmers

Graphic Engine Program	Norihito Hatakeda
Character Program	Yuki Mizuochi
System Program	Hidehisa Harada Kazutoshi Sugai
Collision Program	Yukinori Ojima
Converter Program	Kazumasa Ogiso
Event Program	Hiroyuki Owaku Tomohiro Maeyama Hiroki Sato
Monster Program	Takumi Miyagishima Yukinori Ojima Hidehisa Harada
Shadow Program	Hayato Fukushima

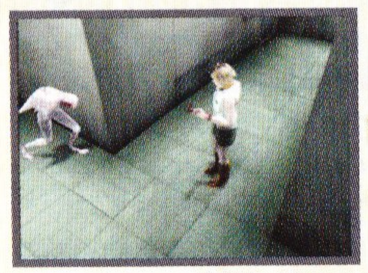
Bewegungsmodus



Wenn die Taste für den „Vorsichts-Modus" (R2-Taste) nicht gedrückt wird.

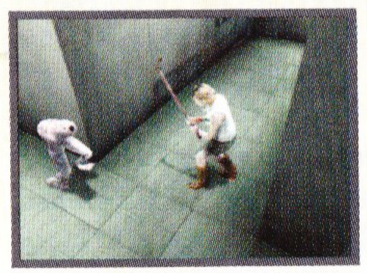
Wenn Sie die Renn-Taste gedrückt halten und gleichzeitig in eine beliebige Richtung rennen, fangen Sie an, schneller zu laufen.
Sie blicken automatisch auf nützliche Gegenstände, die Sie aufheben und auf Türen, die Sie öffnen können. Vorsicht: Auch ein Sturz in Löcher und von Simsen ist möglich.

Vorsichts- Modus



Wenn die Taste für den „Vorsichts-Modus" (R2-Taste) gedrückt wird.

Wenn sich ein Feind in der Nähe befindet, schauen Sie ihn automatisch an. Wenn Sie die ⊗-Taste drücken, greifen Sie den Feind an. (In der Action-Level-Einstellung „Einfach" können Sie auch in anderen Spielmodi angreifen). Nahkampfwaffen – wie ein Messer oder Stahlrohr – bewirken einen unterschiedlichen Angriff, je nachdem, wie lange Sie die „Angriffstaste" (⊗-Taste) gedrückt halten oder ob Sie sich gleichzeitig vorwärts bewegen.



Durch Drücken der ■-Taste können Sie sich vor einem feindlichen Angriff schützen. Sie erleiden weniger Schaden, der Angriff wird aber nicht vollständig abgeblockt. Wenn Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind, erleiden Sie noch immer rund 5 % Schaden, während Sie sich schützen, und ca. 10 % Schaden, wenn Sie unbewaffnet sind.
Sie blicken automatisch auf Gefahrenpunkte (wie Löcher im Boden und Simskanten), aber Sie fallen nicht in die Löcher oder von den Simsen.

Bewegung

Benutzen Sie die Richtungstasten oder den Linken Analog-Stick, um Heather zu steuern.
Halten Sie die ■-Taste gedrückt, während Sie sich zum Rennen anschicken. Sie können die Bewegung in zwei Modi steuern: 3D und 2D. Wählen Sie den gewünschten Steuertyp im Bildschirm OPTIONEN.

Die werksmäßige Standardeinstellung ist 3 D. Im 3-D-Modus bewegen die Richtungspfeile auf/ab/links/rechts Heather vorwärts/rückwärts/nach links/nach rechts in Bezug auf ihre Blickrichtung. Im 2-D-Modus bewegt sich Heather unabhängig von ihrer Blickrichtung auf Ihrem TV-Bildschirm nach oben/unten/links/rechts.

Heather dreht sich automatisch zu interessanten Punkten wie Objekten und Türen.

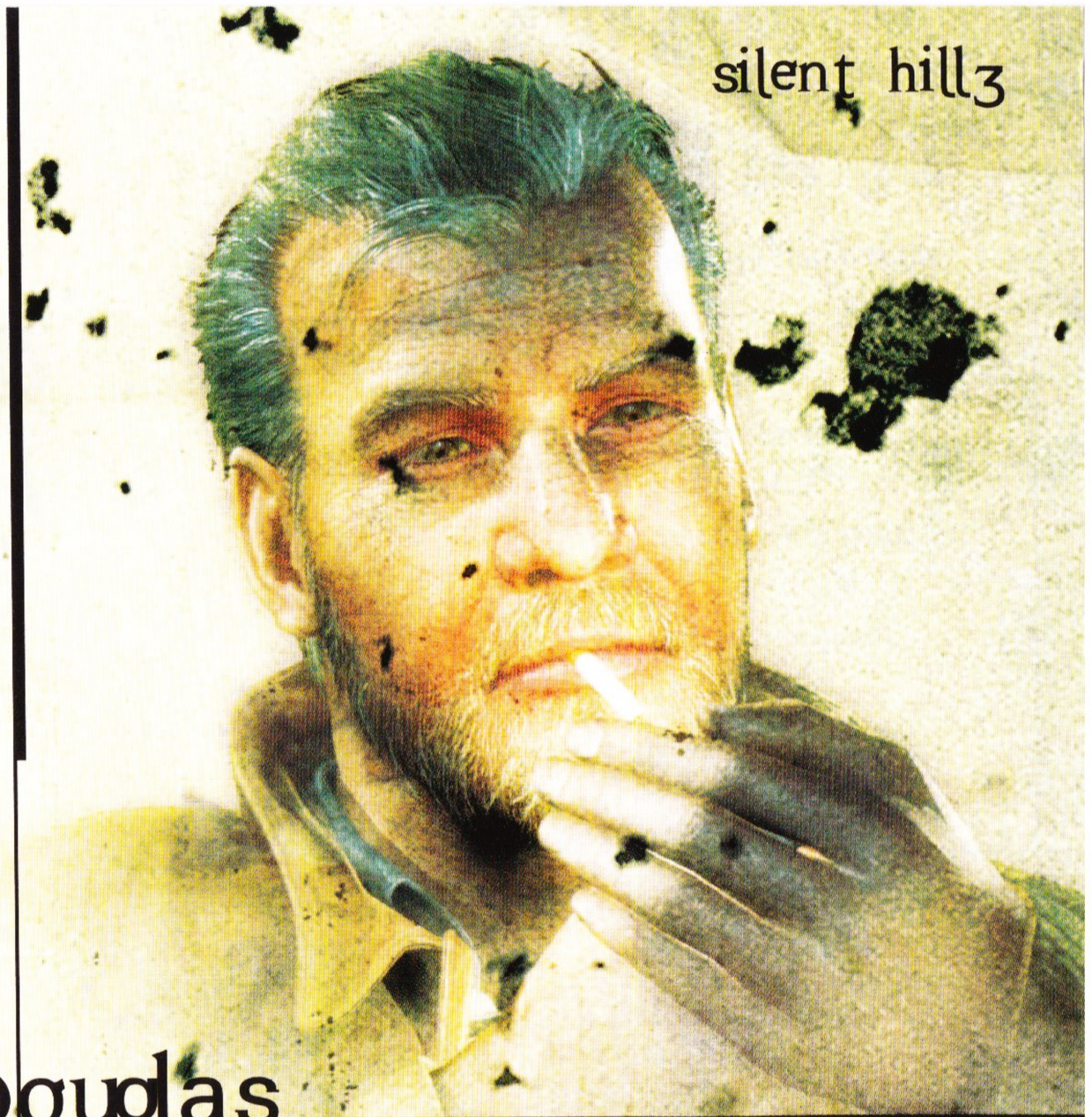
(Wenn Heather fast von einem Sims oder in ein Loch fällt)

Im Laufe des Spiels läuft Heather bestimmt mitunter Gefahr, von einem Sims oder in ein Loch zu fallen. Sie versucht dann einen Moment lang verzweifelt, ihr Gleichgewicht an der Kante wiederzugewinnen. Mit den Richtungstasten oder dem Linken Analog-Stick können Sie ihren Sturz verhindern. Nach ein paar Sekunden gewinnt Heather ihr Gleichgewicht wieder: Wenn Sie versuchen, Heather zur Kante eines Sims oder eines Lochs zu bewegen, während sie bereits um ihr Gleichgewicht ringt, dann fällt sie hinunter und erleidet Schaden. In manchen Fällen kann dies das Spiel beenden. (In Action-Level „Einfach" erleben Sie keinen fatalen Absturz von Simsen oder in Löcher.)

Kampf *(im Vorsichts-Modus)*

Drücken Sie die R2-Taste, um den Vorsichts-Modus aufzurufen. Heather blickt automatisch zu den Monstern. Drücken Sie die ✕-Taste, während Sie zu einem Monster blicken, um es anzugreifen. Wenn Sie mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet sind, hängt die Art Ihres Angriffs davon ab, wie lange Sie die ✕-Taste gedrückt halten.

Halten Sie die R2-Taste gedrückt und drücken Sie die ■-Taste, um sich vor Angriffen zu schützen. Wenn Sie sich schützen, können Sie sich nicht bewegen. Im Vorsichts-Modus blickt Heather automatisch zu Löchern, Monstern und anderen möglichen Gefahren. Wenn Sie aufpassen, können Sie Gefahren frühzeitig entdecken. Im Vorsichts-Modus kann Heather auch nicht von Kanten abstürzen. Wenn Sie im Action-Level „Einfach" spielen, müssen Sie nur die Angriffstaste drücken, um eine Waffe aufzunehmen.



Douglas

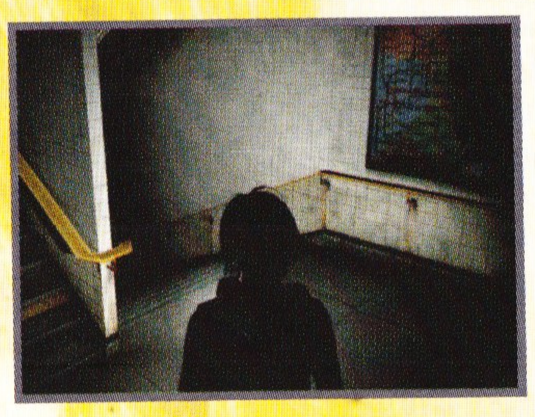
Ein Detektiv mittleren Alters.

Aus irgend einem unbekannten Grund folgte er Heather durchs Einkaufszentrum und fand sich dann in derselben Welt voller Alpträume wieder. Ist er Heathers Verbündeter? Oder ihr Feind?

Claudia

Eine geheimnisvolle Frau, der Heather im verwüsteten Einkaufszentrum begegnet. Sie schlüpft durch die Dunkelheit und lässt dabei bedeutungsschwangere Worte zurück. Könnte es eine Verbindung zwischen ihr und den merkwürdigen Geschöpfen geben, die Heather bedrohen?

Such-Ansicht



Drücken Sie die L2-Taste + Rechten Analog-Stick, damit die Kamera aus der Perspektive vom Rücken der Hauptfigur in eine Vorwärts-Ansicht wechselt.
Mit dem Rechten Analog-Stick wechseln Sie Ihren Ansichtswinkel. (Hinweis: Die Such-Ansicht kann nicht in allen Bereichen verwendet werden.)

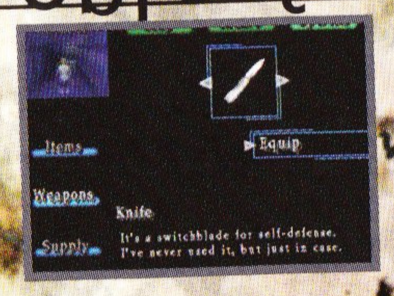
Neustart

Drücken Sie gleichzeitig die SELECT- + START-TASTE, um einen Neustart durchzuführen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

Menü

Mit den Richtungstasten markieren Sie eine Waffe oder ein Objekt und mit der X-Taste wählen Sie die Waffe / das Objekt aus. Wählen Sie dann, ob Sie die Waffe / das Objekt ausrüsten oder einsetzen möchten.

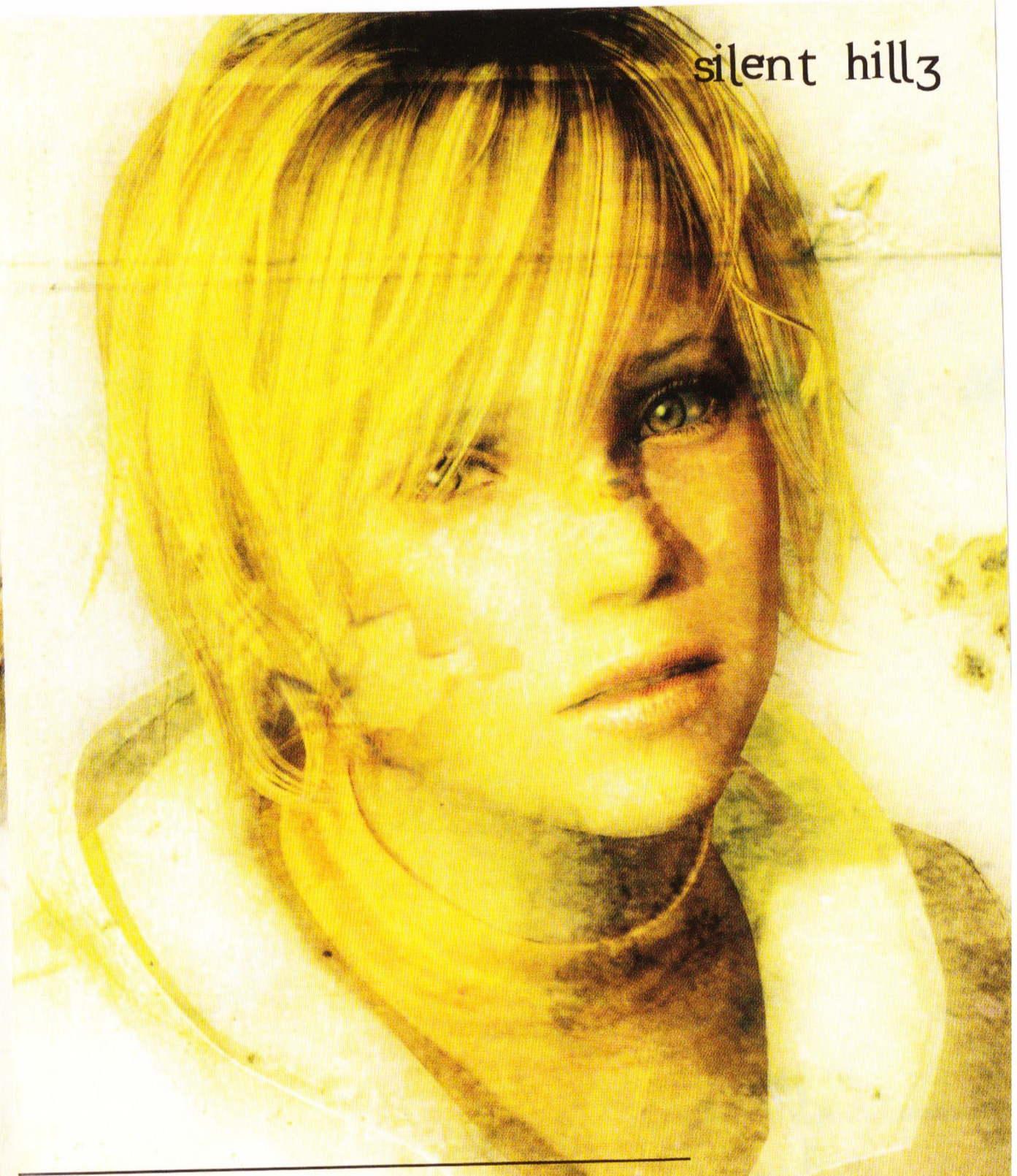
Objekte



Wählen Sie ein Objekt, das Sie benutzen möchten.
Markieren Sie ein Objekt mit den Richtungstasten. Eine Liste der verfügbaren Befehle für dieses Objekt wird im Befehlsfenster in der Ecke oben rechts im Bildschirm eingeblendet. Drücken Sie die Bestätigungstaste, um das Objekt zu wählen, und verwenden Sie dann einen Befehl aus dem Befehlsfenster.

Einsatz

Benutzen Sie Ihr gewähltes Objekt.
Die meisten Objekte können nur an einer Stelle und während eines bestimmten Ereignisses verwendet werden.

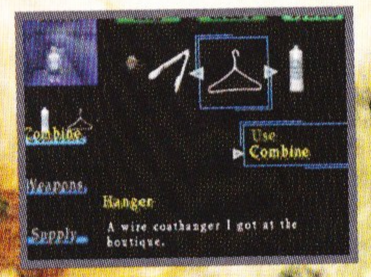


Spielfiguren

Heather

Die Heldin der Geschichte. Eigentlich ein unscheinbares Mädchen, dabei aber schlagfertig und leicht aufbrausend. Als sie an einem ganz gewöhnlichen Sonntag zum Einkaufen ins örtliche Einkaufszentrum ging, erwartete sie völlig unvorbereitet eine Welt voller Alpträume. Obwohl sie die bizarre Situation, in der sie sich befindet, zutiefst erschreckt, findet sie den Mut, sich zu wehren und ums Überleben zu kämpfen.

Kombination



Manchmal müssen Sie mehrere Objekte gleichzeitig einsetzen, um ein Rätsel lösen zu können. Wählen Sie die benötigten Objekte aus und kombinieren Sie sie zu einem Objekt, mit dem Sie dann das Rätsel lösen können.

Sie können bis zu drei Objekte kombinieren. Um ein Objekt, das Sie bereits für eine Kombination ausgewählt haben, wieder abzulegen, wählen Sie wieder „Kombinieren" (jetzt in Gelb eingeblendet), oder bewegen Sie den Cursor zu dem Punkt, an dem die kombinierten Objekte im linken, mittleren Bildschirmbereich eingeblendet werden. Drücken Sie dann die Abbrechen-Taste (■-Taste).

{Ausrüsten} *Rüsten Sie Ihr gewähltes Objekt aus. Sie können auch mehrere Objekte zugleich ausrüsten. Allein durch das Ausrüsten setzen Sie ein Objekt noch nicht ein, Sie bereiten es nur für den Einsatz vor.*

{Betriebsschalter} *Schaltet die Taschenlampe oder das Funkgerät EIN/AUS.*

{Lautstärke} *Reguliert die Lautstärke des Funkgeräts.*

{Prüfen} *Mit diesem Befehl können Sie das Objekt untersuchen. Sie sehen das Objekt genau und erhalten einige Informationen dazu. Das hilft Ihnen möglicherweise herauszufinden, wo und wie Sie das Objekt einsetzen oder ein Rätsel lösen können.*

Waffen

Wählen Sie eine Waffe, um sie auszurüsten. Drücken Sie die Richtungstasten links/rechts, um eine Waffe zu wählen. Drücken Sie dann die Bestätigungstaste, um diese Waffe auszurüsten. (Der Name der momentan ausgerüsteten Waffe wird grün eingeblendet, und das Waffensymbol erscheint in der Waffenspalte.) Mit der richtigen Munition können Sie Feuerwaffen auch nachladen.

{Ausrüsten} *Rüsten Sie Ihre gewählte Waffe aus. Ohne ausgerüstete Waffe können Sie einen Feind nicht angreifen, auch wenn Sie den „Vorsichts-Modus" aktivieren und die „Angriffstaste" drücken.*

{Ablegen} *Mit dieser Option können Sie eine ausgerüstete Waffe wieder ablegen. Wenn Sie eine andere Waffe ausrüsten, wird eine ausgerüstete Waffe automatisch abgelegt.*

{Neu laden} *Wählen Sie diese Option, um Ihre Waffe mit Munition nachzuladen. Allerdings benötigen Sie dazu die richtigen Kugeln für Ihren Waffentyp. Wenn Ihre Waffe bereits die Höchstanzahl an Kugeln enthält, können Sie nicht neu laden.*

{Prüfen} *Untersucht die Waffe.*

Extra – Optionen

{Blutfarbe} *Stellt die Blutfarbe ein.*

{Blutmenge} *Reguliert die Blutmenge.*

{Steuerung Gehen/Rennen} *Wählen Sie diese Option als Standard-Bewegungstyp. In der Einstellung „Normal" gehen Sie, wenn Sie nur die Richtungstasten betätigen. Sie rennen, wenn Sie die Richtungstasten + die Taste „Rennen" drücken. Wählen Sie „Umgekehrt", um zu rennen, wenn Sie nur die Richtungstasten betätigen, und zu gehen, wenn Sie die Richtungstasten + die Taste „Rennen" drücken.*

{Karte} *Legt die Standardgröße des Kartenbildschirms fest. Mit der Option „Verkleinern" als Grundeinstellung wird die Standardgröße der Landkarten kleiner. Wählen Sie „Vergrößern", um die Standardgröße der Karten zu erhöhen.*

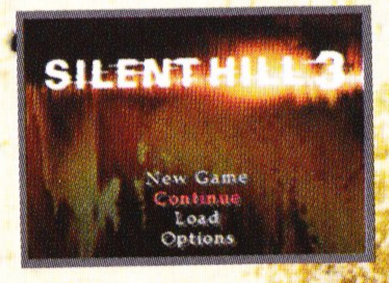
{Stör-Effekte} *Schaltet die Stör-Effekte EIN/AUS. Ein Störfilter behebt das Problem harter/kalter Computergrafiken und erzeugt ein realistischer wirkendes Bild.*

{Anzeige-Modus} *Ändert die Bildschärfe.*

Systemdaten

Über die Option „Systemdaten" können Sie Ihre Optionseinstellungen und Statistiken speichern und aufzeichnen. Auf jeder Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) kann nur eine „Systemdaten"-Datei gespeichert werden.

Fortsetzen



Beim Speichern oder Laden des Spiels bzw. wenn Sie bestimmte Punkte im Spiel erreicht haben, wird die Option „FORTSETZEN" im Menü des Titelbildschirms eingeblendet. Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ⊗-Taste, um das Spiel an der letzten Speicherstelle oder vom festgelegten Fortsetzpunkt wieder aufzunehmen.

Notizen

Wählen Sie die Notizenfunktion, um noch einmal Tipps für Rätsel oder wichtige Botschaften zu lesen.
Alle Tipps und andere Informationen, die Sie erhalten, werden automatisch im Notizenbildschirm gespeichert – Sie können sie jederzeit lesen. So müssen Sie nicht erst zum letzten Ort zurückgehen, um diese Informationen zu prüfen.

Optionen

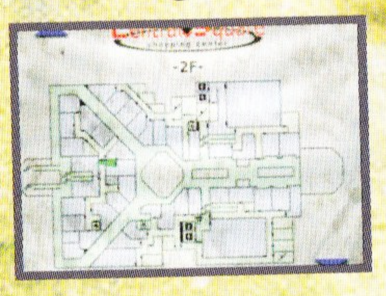
Wählen Sie OPTIONEN, um die Bildschirmeinstellungen anzupassen.

Statusfenster

Je mehr sich Heathers Gesundheitszustand verschlechtert, desto mehr verfärbt sich dieses Fenster im Bildschirm „Objektmenü". Wenn die Vibrationsfunktion aktiviert ist, vibriert der Controller mit zunehmender Verletzung von Heather immer stärker. Wenn die Lage kritisch wird, nehmen Sie einen Gesundheitsdrink oder Erste-Hilfe-Kasten, um Heathers Gesundheit wenigstens teilweise wiederherzustellen.

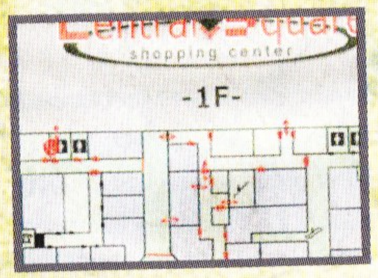
Der Gesundheitszustand wird in den Farben blau-gelb-rot dargestellt. Blau weist auf eine gute Gesundheit/Ausdauer hin, Rot auf eine sehr schlechte in diesem Zustand können Sie Ihre Gesundheit/Ausdauer mit einem Gesundheitsdrink oder Erste-Hilfe-Kasten wiederherstellen.

karte



Sobald Sie eine Karte gefunden haben, können Sie die △-Taste drücken und so die Karte betrachten. Drücken Sie die ⊗-Taste, während Sie die Karte betrachten, um den Ausschnitt zu vergrößern oder zu verkleinern. Informationen über bereits besuchte Räume und nicht zu öffnende Türen werden auf der Karte in rot dargestellt. Die Karte kann sehr nützlich sein, wenn Sie nicht wissen, wohin Sie als Nächstes gehen sollten.

Kartenbildschirm



Zeigt eine Karte des Gebäudes oder der Stadt, in der Sie sich gerade befinden. Bevor die Karte eines bestimmten Gebiets gezeigt werden kann, müssen Sie sie allerdings erst finden.

Ihre Position wird auf der Karte durch ein grünes Dreieck angezeigt. Die Dreiecksspitze weist in Ihre Blickrichtung. Allerdings gibt es einen Bereich, in dem Sie eine Karte haben, aber nicht das Dreieck sehen können, das Sie repräsentiert.

Durch Drücken der ⊗-Taste können Sie die Karte vergrößern oder verkleinern. Wenn die Karte groß dargestellt wird, können Sie mit den Richtungstasten oder dem Linken Analog-Stick andere Kartenbereiche betrachten.

Nützliche Informationen wie Sackgassen, verschlossene/unverschlossene Türen und Speicherpunkte werden automatisch in rot auf der Karte eingezeichnet. Dies hilft, wenn Sie feststellen möchten, welche Räume/Durchgänge Sie bereits untersucht haben.

Ein blaues Dreieck am oberen bzw. unteren Kartenrand bedeutet, dass eine andere Karte an die derzeit betrachtete geheftet ist. Dies ist normalerweise der Fall, wenn Sie sich in einem mehrstöckigen Gebäude befinden – für jede Etage gibt es dann eine gesonderte Karte. Um die angehängten Karten zu betrachten, drücken Sie die Richtungstasten auf/ab. Wenn Sie die Karte vergrößert haben, können Sie nicht die nächste Karte aufrufen.

Durch Betätigen der R1-Taste können Sie nicht Ihren aktuellen Standort finden. Durch Drücken der L1-Taste können Sie nicht Angaben zu Ihrer Spielfigur aufrufen.

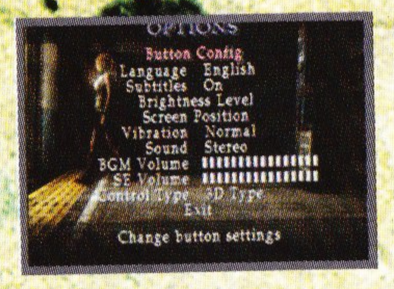
Laden

Wenn auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) bereits eine Datei mit Silent Hill 3 Speicherdaten angelegt ist, wird im Titelbildschirm die Option „LADEN“ eingeblendet. Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ⊗-Taste, um den Bildschirm „LADEN“ aufzurufen. Auf diese Weise können Sie das Spiel da fortsetzen, wo Sie es zuletzt gespeichert haben.

Vorsicht

Wenn die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) während des Speicherns von Spielfortschritten entfernt oder manipuliert wird, kann die Speicherdatei beschädigt werden. Richten Sie in diesem Fall den Cursor auf die beschädigte Datei und drücken Sie die Bestätigungstaste, um die Datei zu löschen.

Optionen



Die unten aufgeführten Einstellungen können im Menü „OPTIONEN" vorgenommen werden. Drücken Sie die L1- oder R1-Taste, um zum Bildschirm „EXTRA OPTIONEN" zu wechseln. Nach Abschluss des Spiels werden neue Objekte im Bildschirm „EXTRA-OPTIONEN" angezeigt. Drücken Sie die L1- oder R1-Taste, um wieder den Optionen-Bildschirm aufzurufen.

{Tastenbelegung} *Wählen Sie eine von zwei verschiedenen Einstellungen.*

{Sprache} *Wählen Sie zwischen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.*

{Untertitel} *Schaltet die Untertitel für die Dialoge im Spiel EIN oder AUS.*

{Helligkeitseinstellung} *Wenn der Bildschirm für Sie zu dunkel oder zu hell ist, können Sie die Bildeinstellung regulieren. Die Standardeinstellung ist Ebene 3.*

{Bildschirmposition} *Passt die Position des Spielbildschirms an.*

{Vibration} *Wählen Sie unter den Vibrationsfunktionen „Aus", „Weich", „Normal" und „Hart".*

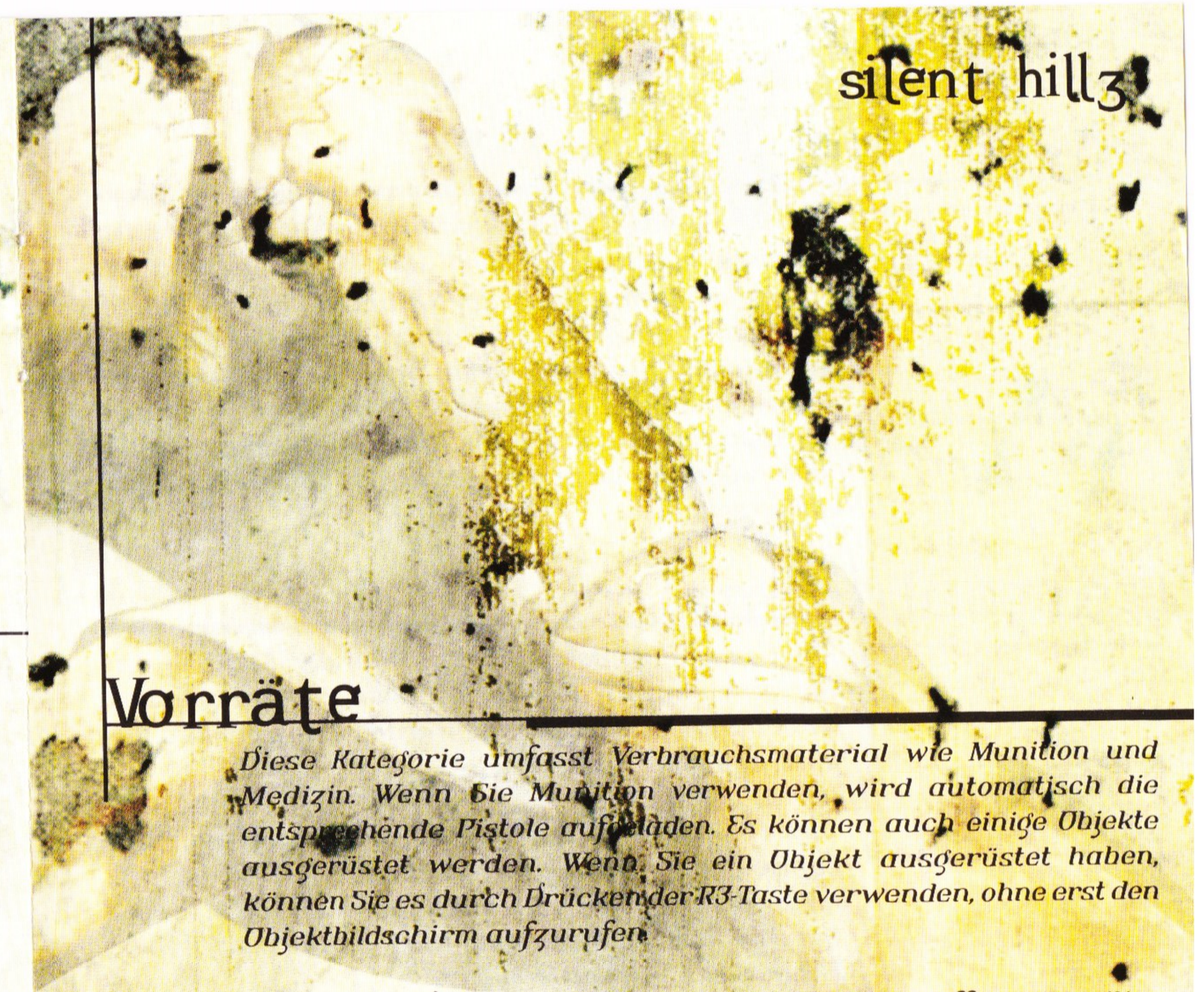
{Ton} *Wechselt zwischen „Stereo" und „Mono".*

{Musik} *Reguliert die Lautstärke der Hintergrundmusik. Die Lautstärke der Spielfiguren wird entsprechend angepasst.*

{Soundeffekte} *Reguliert die Lautstärke der Soundeffekte.*

{Steuerungstyp}

3-D-Typ: Drücken Sie ⬆/⬇ am Linken Analog-Stick, um vorwärts/rückwärts zu gehen bzw. ⬅/➡, um sich umzudrehen. 2-D-Typ: Drücken Sie den Linken Analog-Stick in eine beliebige Richtung, um in diese Richtung zu gehen.



Vorräte

Diese Kategorie umfasst Verbrauchsmaterial wie Munition und Medizin. Wenn Sie Munition verwenden, wird automatisch die entsprechende Pistole aufgeladen. Es können auch einige Objekte ausgerüstet werden. Wenn Sie ein Objekt ausgerüstet haben, können Sie es durch Drücken der R3-Taste verwenden, ohne erst den Objektbildschirm aufzurufen.

{Neu laden} *Wählen Sie diese Option, um Ihre Waffe mit Munition nachzuladen. Allerdings benötigen Sie dazu die richtigen Kugeln für Ihren Waffentyp. Wenn Ihre Waffe bereits die Höchstanzahl an Kugeln enthält, können Sie nicht neu laden.*

{Verwenden} *Benutzen Sie das ausgewählte Objekt. Wenn Sie medizinische Gegenstände wie einen „Erste-Hilfe-Kasten" verwenden, können Sie Ihren Gesundheitsstatus (Ausdauer) wiederherstellen.*

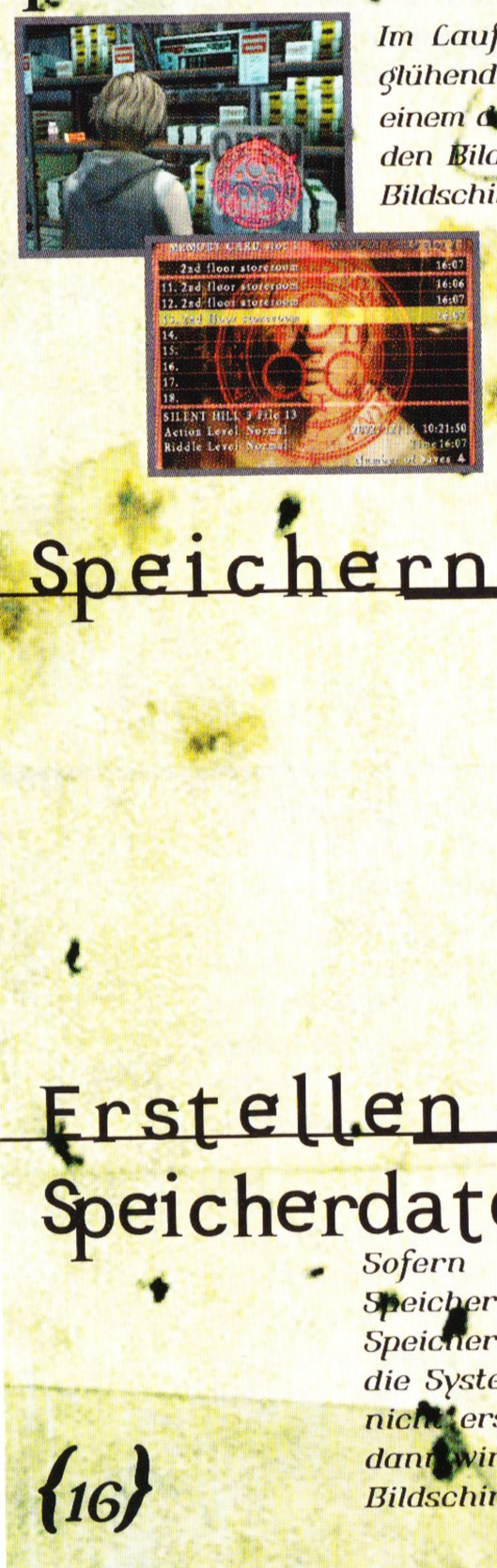
{Ausrüsten} *Rüstet Sie mit dem gewählten Objekt aus. Sie können das Objekt jederzeit benutzen, indem Sie die R3-Taste drücken.*

{Ablegen} *Mit dieser Option können Sie ein ausgerüstetes Objekt wieder ablegen. Ein ausgerüstetes Objekt wird automatisch abgelegt, wenn Sie ein anderes Objekt ausrüsten.*

{Prüfen} *Untersucht das Objekt.*

Speichern, laden fortsetzen

Speichern



Im Laufe des Spiels werden verschiedene Orte mit glühend rotem Zaubersymbol angezeigt. Blicken Sie zu einem dieser Symbole und drücken Sie die ⊗-Taste, um den Bildschirm SPEICHERN aufzurufen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zuspeichern.

Speichern + Laden

Um Ihr Spiel speichern zu können, benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit mindestens 365 KB freier Speicherkapazität. Die Speicherdaten gliedern sich bei Silent Hill®3 in zwei Typen: Systemdaten, die die Umgebungs- / Optionsdaten speichern, und Spieldaten, die Ihre Fortschritte im Spiel (in maximal 40 Dateien) speichern.

Legen Sie vor Einschalten der Spielkonsole eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 1 ein.

Erstellen einer Speicherdatei

Sofern beim Booten des Spiels ausreichend Speicherkapazität vorhanden ist, wird automatisch eine Speicherdatei erstellt. Die Speicherdatei enthält sowohl die System- als auch die Spieldaten. Wenn diese Datei nicht erstellt wird, während das Spiel gebootet wird, dann wird sie angelegt, sobald Sie die Systemdaten oder Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu speichern.

Speichern von Systemdaten

Wenn Sie Systemdaten überarbeiten, werden die aktualisierten Informationen automatisch gespeichert.

Laden von Systemdaten

Gespeicherte Systemdaten werden automatisch geladen.